

DAFTAR ISI

ABSTRAK	i
ABSTRACT	ii
KATA PENGANTAR	iii
UCAPAN TERIMA KASIH	iv
DAFTAR ISI	vi
DAFTAR GAMBAR	ix
DAFTAR TABEL	xi
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	3
1.3 Batasan Masalah	4
1.4 Tujuan	4
1.5 Manfaat Penelitian	4
1.6 Definisi Operasional	5
1.7 Struktur Organisasi Skripsi	6
BAB II KAJIAN PUSTAKA	7
2.1 Model Pembelajaran Experiential Learning	7
2.2 Multimedia	10
2.3 Game	12
2.3.1 Definisi Game	12
2.3.1 Adventure Game	14
2.4 Pemahaman	15

IRFAN APRIANTO, 2016

***PENERAPAN MODEL EXPERIENTIAL LEARNING MENGGUNAKAN MULTIMEDIA ADVENTURE GAME
UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN SISWA PADA MATA PELAJARAN BASIS DATA***

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

BAB III METODE PENELITIAN	19
3.1 Metode Penelitian	19
3.2 Desain Penelitian	20
3.3 Populasi dan Sampel Penelitian.....	21
3.4 Prosedur Penelitian	22
3.5 Instrumen Penelitian	24
3.5.1 Instrumen Tes Kemampuan Pemahaman	24
3.5.2 Instrumen Non Tes	25
3.6 Teknik Pengumpulan Data	29
3.7 Teknik Pengolahan Data.....	30
3.8 Teknik Analisis Data	34
BAB IV PEMBAHASAN.....	38
4.1 Studi Pendahuluan	38
4.1.1 Studi Lapangan.....	38
4.1.2 Studi Penelitian Sebelumnya.....	43
4.2 Perencanaan Instrumen	44
4.2.1 Materi Basis Data	44
4.2.2 RPP dan Instrumen.....	45
4.3 Pengembangan Multimedia	55
4.3.1 Analisis.....	55
4.3.2 Desain.....	56
4.3.3 Coding	69
4.3.4 Pengujian.....	70
4.4 Implementasi.....	72

4.4.1 Gambaran Penelitian	73
4.4.2 Pertemuan Ke-1	74
4.4.3 Pertemuan Ke-2	75
4.5 Hasil	76
4.5.1 Data Pre-test	77
4.5.2 Data Post-test	78
4.5.3 Analisis Data Primer Hasil Penelitian	79
4.5.4 Analisis Data Sekunder Hasil Angket Persepsi Siswa	85
4.6 Pembahasan Hasil Penelitian	85
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	89
5.1 Kesimpulan	89
5.2 Saran	90
DAFTAR PUSTAKA	91
LAMPIRAN - LAMPIRAN	95

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1. Tahapan Model <i>Experiential Learning</i>	8
Gambar 3.1. Spektrum Penelitian	19
Gambar 3.2. Tahapan R&D Sugiyono	20
Gambar 3.3. Model Pengembangan Multimedia Munir	21
Gambar 3.4. Desain Penelitian.....	22
Gambar 3.5. Skema Prosedur Penelitian.....	25
Gambar 4.1. Tanggapan siswa terhadap materi basis data.....	39
Gambar 4.2. Tanggapan siswa terhadap jenis-jenis model yang digunakan.....	40
Gambar 4.3. Tanggapan siswa terhadap model pembelajaran yang digunakan	40
Gambar 4.4. Tanggapan siswa terhadap jenis-jenis multimedia yang digunakan .	41
Gambar 4.5. Tanggapan siswa terhadap mutimedia yang digunakan	42
Gambar 4.6. Tanggapan siswa terhadap penggunaan game	42
Gambar 4.7. Tanggapan ketertarikan siswa terhadap multimedia berbentuk game	43
Gambar 4.8. <i>Flowchart</i> main menu	57
Gambar 4.9. <i>Flowchart</i> Timer game.....	58
Gambar 4.10. <i>Flowchart</i> menu in game	58
Gambar 4.11. <i>Flowchart</i> menu jual-beli	59
Gambar 4.12. <i>Flowchart</i> Gameplay pertemuan pertama	60
Gambar 4.13. <i>Flowchart</i> Gameplay pertemuan pertama	61
Gambar 4.14. <i>Storyboard</i> Halaman Awal	62

Gambar 4.15. <i>Storyboard</i> Penyimpanan berkas	62
Gambar 4.16. <i>Storyboard</i> Pemilihan karakter.....	63
Gambar 4.17. <i>Storyboard</i> Pemilihan Avatar	63
Gambar 4.18. <i>Storyboard</i> Input nama karakter	64
Gambar 4.19. <i>Storyboard</i> Salah satu map.....	64
Gambar 4.20. <i>Storyboard</i> Video materi	65
Gambar 4.21. <i>Storyboard</i> latihan soal	65
Gambar 4.22. Antarmuka Halaman Awal	66
Gambar 4.23. Antarmuka Penyimpanan berkas	66
Gambar 4.24. Antarmuka Pemilihan karakter.....	67
Gambar 4.25. Antarmuka Input nama karakter	67
Gambar 4.26. Antarmuka Salah satu map.....	68
Gambar 4.27. Antarmuka Video materi	68
Gambar 4.28. Antarmuka latihan soal	69
Gambar 4.29. Proses perancangan media dengan PRG Maker MV	69
Gambar 4.30. Salah satu <i>javascript</i> dalam game	70
Gambar 4.31. Skala kategori hasil validasi ahli multimedia.....	71
Gambar 4.32. Skala kategori hasil validasi ahli materi	72
Gambar 4.33. Histogram data pre-test	78
Gambar 4.34. Histogram data post-test.....	79
Gambar 4.35. Skala uji gain	84

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1. Daftar kata kerja operasional ranah kognitif.....	18
Tabel 3.1. Pola Penelitian.....	20
Tabel 3.2. Instrumen Angket Respon Siswa	26
Tabel 3.3. Instrumen Validasi Ahli Materi	28
Tabel 3.4. Instrumen Validasi Ahli Media	29
Tabel 3.5. Interpretasi Nilai Koefisien Validasi.....	31
Tabel 3.6. Interpretasi Nilai Reliabilitas	32
Tabel 3.7. Interpretasi Nilai Tingkat Kesukaran.....	33
Tabel 3.8. Interpretasi Nilai Daya Pembeda	34
Tabel 3.9. Interpretasi Nilai Validasi Ahli	34
Tabel 3.10. Tabel Perhitungan Kolmogorov	36
Tabel 3.11. Kriteria Indeks Gain	37
Tabel 3.12. Kriteria Angket Siswa.....	37
Tabel 4.1. Data Hasil Uji Validitas	47
Tabel 4.2. Kriteria validasi item soal	48
Tabel 4.3. Data Hasil uji tingkat kesukaran	49
Tabel 4.4. Kriteria hasil uji tingkat kesukaran item soal	51
Tabel 4.5. Uji Daya Pembeda	51
Tabel 4.6. Kriteria Daya Pembeda	53
Tabel 4.7. Kriteria Penerimaan instrumen.....	53
Tabel 4.8. Keputusan Penggunaan Instrumen.....	54

Tabel 4.9. Spesifikasi Perangkat Lunak	55
Tabel 4.10. System requirement	56
Tabel 4.11. Hasil validasi ahli multimedia.....	70
Tabel 4.12. Hasil validasi ahli materi.....	71
Tabel 4.13. Waktu pelaksanaan penelitian.....	74
Tabel 4.14. Data Pre-test	77
Tabel 4.15. Data Post-test	78
Tabel 4.16. Normalitas data pre-test	80
Tabel 4.17. Normalitas data post-test	81
Tabel 4.18. Kriteria Hasil uji normalitas data	81
Tabel 4.19. Data selisih pretest dan posttest	82
Tabel 4.20. Distribusi Normalitas Uji Gain	83
Tabel 4.21. Hasil Uji gain	84
Tabel 4.22. Hasil angket persepsi siswa.....	85